RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº1

COMPAÑÍAS



El mito del soft español de los 80

PERSONAJES: DESCUBRE A WALLY WEEK Y SU FAMILIA



Géneros: Aventuras y mucha conversación

MICROORDENADORES ZX SPECTRUM



JUEGOS, PERIFÉRICOS, EMULADORES... ¡TODO SOBRE ZX SPECTRUM!

SAGA MANIC MINER: ¡TODO SOBRE EL GRAN WILLY!

En el reino de los 8 bit

Aunque no lo parezca, el tiempo vuela. Tempus fugit. Y cuando te dedicas a jugar, más aún. Este suplemento retro es el primero de una serie que saldrá cada mes en Micromanía, hablando de juegos clásicos, compañías, géneros, máquinas y mucho más. Una serie de suplementos que miran hacia atrás con nostalgia, cariño y pasión. No se trata de hacer un vademecum del retro. No es una lección magistral de historia –ni lo pretendemos ni tenemos las páginas suficientes para ello–. Es una mirada a nuestros propios orígenes como jugadores; de los que hacemos Micromanía y de ti, que la lees.

Cualquier tiempo pasado no fue mejor... pero era más romántico

Máquinas, compañías, personajes, sagas, programadores... las cosas antes eran más sencillas. No menos profesionales, sino más simples. Los juegos eran casi artesanales, se podían desarrollar en unas cuantas semanas y ofrecían horas y horas de diversión –por las limitaciones técnicas y la imposibilidad de tener una segunda tele para muchos chavales–. Todo eso es lo que hemos querido reflejar aquí. Así que escribe LOAD "" y dale al play. Empezamos.



Este suplemento RetroManía nº 1 es también un homenaje al número 1 de Micromanía, aparecido en Mayo de 1985



SUMARIO





ZX Spectrum

Para muchos jugadores veteranos el venerable "gomas" fue su primer ordenador. Una máquina increíble, barata y con unas soluciones de diseño geniales, que significó el acceso a juegos, programación y hardware para toda una generación.



Fue conocido en su desarrollo como proyecto ZX82 y ZX81 Colour. Pero cuando apareció, en 1982, con su característicaa banda lateral de cuatro colores en la carcasa, el ZX Spectrum inmediatamente cautivó a toda una generación de jugadores de los 80. Aparecieron hasta 8 modelos distintos del ordenador de 8 bit de Sinclair, pese a que el "gomas" sea el más característico y reconocible, y el más añorado, en dos modelos de 16 KB y 48 KB, en su lanzamiento.

ZX SPECTRUM

39.900 y 52.000 pesetas, respectivamente, costaban los modelos de 16 KB y 48 KB de ZX Spectrum. Un dineral para la época. Pero su facilidad de manejo, versatilidad y, pese a todo, asequible precio frente a sus competidores, lo colocaron como uno de los micros favoritos de los jugones de los años 80.



EL ZX SPECTRUM ORIGINAL. Los modelos de 16 KB y 48 KB eran idénticos externamente.

ZX SPECTRUM +

Sólo dos años pasaron hasta que en 1984 Sinclair lanzó el ZX Spectrum +. Su aspecto pasaba a ser "casi" profesional, con un teclado heredado del diseño del Sinclair QL. Se le promocionaba como un micro de 64 KB, pero por dentro era igual que el modelo de



EL ZX SPECTRUM + salió en 1984. Básicamente era idéntico al Spectrum de 48 KB, con la salvedad de un teclado estilo QL y un botón de reset.

48 KB. La versión hispana licenciada oficialmente de Investrónica, el Inves Spectrum +, arrastra la leyenda de ser el único ordenador que se averiaba por software al acceder a una dirección de memoria, bloqueándolo.

Luego salió el Spectrum 128 KB, antes en España que en Reino Unido, y llegó acompañado de mejoras y un teclado numérico expandido.

ZX SPECTRUM +2

Cuando Amstrad compró Sinclair, lanzó los modelos +2 –en sus tres variantes– que incorporaban una unidad de casete, como sus ordenadores, lo que resolvía de un plumazo el asunto del almacenamiento, además de las mejoras en RAM y de arquitectura.

ZX SPECTRUM +3

El +3 fue la última versión comercial de Spectrum, siendo idénticos a los +2 excepto en el uso de una unidad de disco de 3 pulgadas. Todos los modelos, hoy, son de colección.



EL SPECTRUM +3 incluía una unidad similar similar a las de los Amstrad, para discos de 3".



EL ZX SPECTRUM +2 fue el primer Spectrum lanzado por Amstrad. Le siguieron el +2A, +2B, +3 y +3B, los dos últimos con unidad de disco.

Los clones

No vamos a decir que del Spectrum salieron tantos clones como ordenadores vendió Sinclair –en sus distintas etapas y modelos, se calcula que unos 5 millones–, pero quizá no sea nada exagerado... Fuera de Europa Occidental los únicos clones oficiales fueron los Timex Sinclair, de Timex, en Estados Unidos. Dentro de Europa, el Sam Coupé, de MGT.

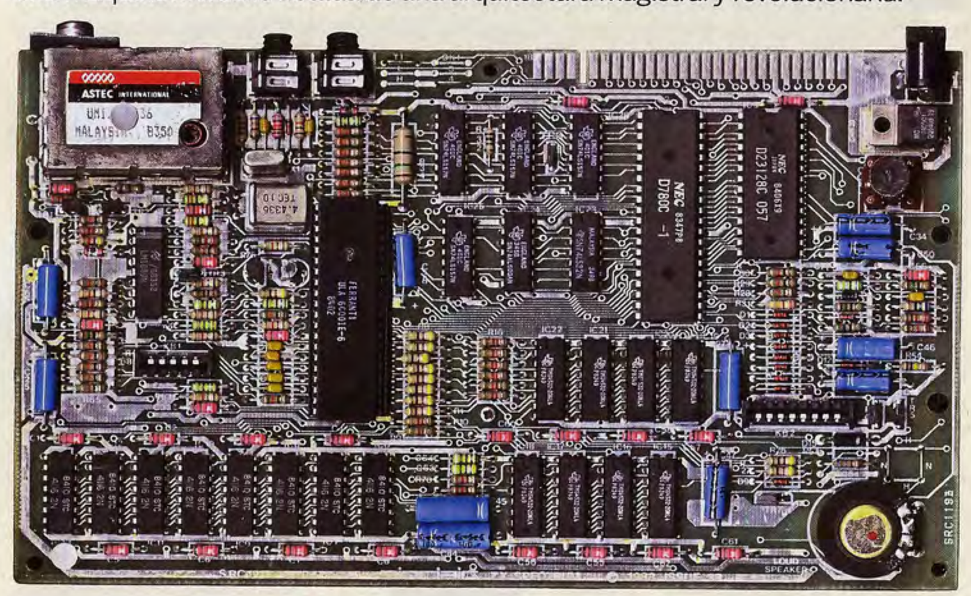


Pero fue en la Europa del Este y Rusia, además de países como Brasil, donde los clones no licenciados hicieron su agosto. Surgían como setas, y dada la facilidad con que se podían conseguir los componentes más básicos –sobre todo la CPU–, el resto era coser y cantar. Se calcula que existen más de 50 modelos clónicos de Spectrum diferentes.



ZX SPECTRUM: EL HARDWARE ELEGANTE

Hasta la aparición de los ordenadores Sinclair, los micros domésticos eran grandes, caros y complejos. Pero llegó Sir Clive Sinclair y se sacó de la manga una máquina increíble dotada de una arquitectura magistral y revolucionaria.



Hasta la llegada del Spectrum los micros domésticos eran caros. Bueno, el ZX Spectrum de 48 KB costaba 52.000 pesetas –unos 300 euros–, que para la época era un fortunón. Pero aún lejos de otros equipos muchos más costosos. Así que Sinclair apostó por por un hardware rompedor, usando componentes estándar. Para la CPU eligió un Zilog Z80A, uno de los procesadores más populares de la época, montado también en otros ordenadores. Aparte de su arquitectura y su BASIC propio, la gran decisión que abarató el Spectrum fue el uso del teclado de goma tan característico. Bajo él se ocultaba una membrana, que al presionar cada tecla unía dos conexiones, cerrando un circuito. Lo malo era que, debido al uso y el calor, se acababa estropeando con frecuencia. La del teclado era la avería más común.

ESPECIFICACIONES

-CPU: Zilog Z80A (8 bit)
-Dimensiones: 232x144x30mm
-Peso: 552 g
-Velocidad: 3.5 MHz
-RAM: 16KB o 48 KB
-ROM: 16 KB
-Resolución: 192x256 puntos
-Paleta: 8 colores

LOS PERIFÉRICOS DEL ZX SPECTRUM

El pequeño microordenador de Sinclair parecía limitado frente a competidores más potentes técnicamente, pero sus capacidades de expansión, con multitud de interfaces era alucinante. Los más significativos, los propios lanzados por Sinclair.

Interface 1

Uno de los periféricos más extendidos del pequeño Spectrum, el Interface 1 se concibió originalmente para poder montar una LAN doméstica o escolar, aunque antes de salir al mercado se le agregó la opción de gestionar un sistema de almacenamiento masivo, el ZX Microdrive, que fue lo que le concedió el éxito.

Como además incluía un puerto RS-232, para conectar impresoras, por ejemplo, se hizo muy popular entre los usuarios. Se supone que gracias a él se podían conectar hasta 64 Spectrum en red. Algo que siempre nos quedamos con ganas de probar.



INTERFACE 1 conectaba con los Microdrives, unidades de lectura y escritura más veloces que las cintas.

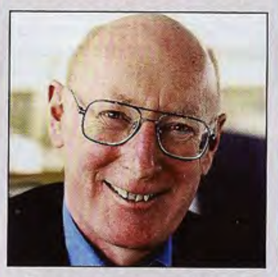
Interface 2

Mucho más limitado en su popularidad que el Interface 1, el Interface 2 tenía una doble función. Por un lado servía como adaptador para la conexión de dos joysticks al Spectrum, algo que resultaba extremadamente útil. Por otro, era el soporte para los cartuchos de juegos. Dado el limitado número de éstos que salieron al mercado –sólo 10, y todos juegos de 16 KB– y el incremento en el precio del Interface que suponía esta función, no tuvo mucho éxito de ventas.





Sir Clive Sinclair



Es el gran genio que permitió el acceso a la informáctica doméstica, a un precio asequible, a millones de jugadores de todo el mundo en los años 80.

Fundó Sinclair Radionics, en 1962, aunque la fama le llegó con Sinclair Research, fundada en 1979, con la que lanzó los ZX80, ZX81 y ZX Spectrum y el C5, un triciclo eléctrico que fue un fracaso, tras lo que vendió su empresa a Amstrad.



ZX Microdrive

Los que han manejado un Spectrum y la carga en cinta saben lo pesado y lento que era, por no hablar del siempre temido error de carga –"R Tape Loading Error"–. Por eso, aunque no era infalible, la aparición del ZX Microdrive con sus pequeñas y cucas unidades, fue una solución bastante curiosa –aunque muy limitada, como se demostró con el tiempo.

Las unidades eran cintas magnéticas sin fin, de 5 metros, capaces de almacenar 85 KB y acceder a la información a velocidades relativamente rápidas, de 15 KB/s. Su misma tecnología se usó en otras alternativas, como el Wafadrive de Rotronics, pero era poco más o menos igual de limitado.



EL MICRODRIVE Y LAS UNIDADES. Se trataba de cintas sin fin, con capacidad de almacenar 85 KB.

ZX Printer

Una de las decisiones más extrañas de Sinclair, siempre preocupado por el coste de sus productos, fue el lanzamiento de la ZX Printer. La impresora era diminuta y aunque funcionaba bien, el pequeño tamaño del papel en que imprimía y la obligatoriedad de usar papel térmico especial –los rollos eran de color plateado– hacían de la ZX Printer un accesorio muy poco profesional. Eso sí, podía imprimir gráficos usando los caracteres gráficos del propio Spectrum.



LOS EMULADORES DE ZX SPECTRUM

Si tu Spectrum murió, lo vendiste, o anda perdido en algún oscuro trastero, no te apures. La cultura del Spectrum en Internet te permitirá revivir viejos tiempos...

Hay muchos más emuladores y webs que los aquí citados; son sólo una muestra representativa.

ZXSPECTRUM.NET

Un fabuloso emulador en Java para navegador, con cientos de juegos, clasificados por años.

www.zxspectrum.net



ZX SPECTRUM4

Emulador con acceso a base de datos online. El registro y algún donativo permiten su funcionalidad completa.



www.zxspectrum4.net

SPECTACULATOR

Soporta todos los formatos de ROM y permite pokes.

www.spectaculator.com



HEYHEY 16K

Es un vídeo homenaje retro increíble. ¡No te lo pierdas, merece la pena!



www2.b3ta.com/heyhey16k

WORLD OF SPECTRUM

La página por excelencia, con todo lo que busques sobre Spectrum.



www.worldofspectrum.org

SPA 2

Una de las mejores páginas en español sobre Spectrum.

spa2.speccy.org



SPECCY

Un estupendo emulador para Windows, Linux y Android.

fms.komkon.org/Speccy



Top 10 de los años 80

Las listas siempre son polémicas. Y ésta, lógicamente, también lo va a ser. Y es que elegir 10 juegos como los más destacados de los años 80 para Spectrum, teniendo en cuenta los casi 25.000 –contabilizados– que salieron para la máquina de Sinclair, no es cualquier cosa. Por eso, este Top 10 simplemente es el nuestro, el de Micromanía. Y sí, nos dejamos muchos, muchísimos juegos que disfrutamos y añoramos. Todos estos y más los puedes encontrar en forma de ROM o en versión JAVA, en casi todas las páginas listadas a la izquierda:

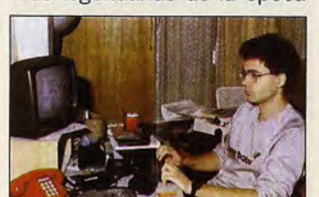
1. Knight Lore
2. La Abadía del Crimen
3. Abu Simbel Profanation
4. Heads over Heels
5. Match Day
6. Manic Miner
7. Sir Fred
8. Fairlight
9. Elite
10. Sabre Wulf

DINAMIC SOFTWARE

Con el respeto que merecen todos los estudios españoles de los años 80, en la Edad de Oro del soft patrio, Dinamic fue la más relevante de las compañias de la época. Tan es así que, 30 años después, su herencia está más viva que nunca.



"Todo empezó cuando mis tíos nos regalaron un ZX81"... Así comienza Víctor Ruiz a contarnos los orígenes de Dinamic Software, una de las compañías más legendarias de la época dorada del soft español en los 80, y de los juegos de 8 bit.

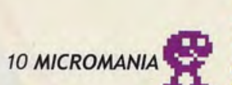


VÍCTOR RUIZ se convirtió, con su talento para la programación, en uno de los pilares de Dinamic.

En aquella época, la primera mitad de los años 80, los hermanos Ruiz estaban locos por los juegos de las máquinas recreativas. Les chiflaba «Moon Patrol». Víctor ya había probado el micro de Sinclair en un SIMO, y él y sus amigos eran fans de la tecnología y la informática. Mientras veía si la nota del instituto le daba para estudiar Telecomunicaciones, un buen día cayó el ZX81 en sus manos, con su modesto 1 KB de RAM, y los Ruiz, sobre todo Víctor, empezaron a trastear con él. El resto, como se suele decir, es historia. 30 años de historia que dura desde 1984 hasta hoy, con FX Interactive.



EL ORIGEN DE DINAMIC. Todo comenzó con un ZX81, regalo de sus tíos, y una pasión extrema.











LOS PRIMEROS ÉXITOS

Víctor comenta que, tras 30 años dedicado a la industria, recuerda la pasión de aquellos primeros años, para lo bueno y para lo malo. "Tras todo el trabajo dedicado a «Babaliba», con lo pesado que era realizar los máster y demás (...) acababa de terminar el juego y, de repente, cayó en mis manos «Knight Lore» (...) Al verlo, pensé que mi juego era malísimo y no quería lanzarlo". Afortunadamente, no fue así, y Johhny Jones tuvo un nuevo éxito, que no sería el último.

Uno de los momentos más mágicos para Víctor fue cuando salió publicada la publicidad a doble página de «Abu Simbel Profanation» en Micromanía, sintiendo una mezcla de orgullo, responsabilidad y temor ante la respuesta del público. Igual que cuando sus juegos fueron publicados en Reino Unido bajo el sello de Imagine, petición expresa de los Ruiz hacia Ocean, pues era su estudio fetiche de los 80. Una historia llena de magia.



DINAMIC POR EL MUNDO. Las visitas a las ferias de videojuegos fue una de las claves de la difusión de los títulos de Dinamic en el extranjero.

Dinamic en Micromanía

Como una de las compañías más destacadas de los años 80 y la industria de los 8 bit, Dinamic se convirtió en un fijo de las páginas –y las portadas– de Micromanía durante la Primera Época de la revista. Y, también, estrenaron con su «Turbo Girl» la Segunda Época, con un número que hizo historia y hasta tuvo un sonado anuncio para televisión.

El número 6 de la Primera Época fue un buen reflejo de la relevancia de Dinamic y sus juegos en España. Nada menos que la portada de «Abu Simbel Profanation» y los Patas Arriba de los juegos de la trilogía completa de Johnny Jones, mapa incluido de «Abu Simbel», ocuparon gran parte de las páginas de ese número, en 1985.















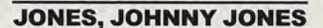





LOS JUEGOS DE DINAMIC

Un trío de títulos algo atípicos para una época en que la industria del videojuego española estaba en pañales, marcó el arranque de una compañía que ha hecho historia en nuestro país. Dinamic Software se estrenaba en 1984 para convertirse en la referencia.

Prácticamente no hay juego de Dinamic que, a día de hoy, no sea considerado un clásico de los 8 bit. Incluso los tres primeros juegos comerciales de la compañía, pese a lo inusual de alguna de sus propuestas. «Maspnatch», un juego de estrategia, «Yenght», una aventura conversacional, y «Videolimpic», un juego deportivo, formaban el trío con que dieron el pistoletazo de salida a su recién fundada empresa.



JONES, JOHNNY JONES

La creación de «Saimazoom» y el nacimiento de su protagonista, Johnny Jones, marcó un momento crítico en la historia de Dinamic. La trilogía formada por este juego, junto a «Babaliba» y «Abu Simbel Profanation» –sobre todo gracias al último–, dio un impulso a Dinamic como los Ruiz no habían soñado. Y, lo mejor de todo, es que siempre vieron el desarrollo de juegos como una apuesta de futuro. La mayoría de los beneficios se dedicaban a invertir en la producción de nuevos juegos, mirando no sólo a la producción interna sino también externa, con grupos y programadores fuera de la compañía.

Títulos como «Fernando Martín Basket Master» fueron el perfecto ejemplo de esta política, o la escisión de Aven-





EL COMIENZO DE TODO. Con «Yenght», junto a «Videolimpic» y «Mapsnatch», comenzó la carrera oficial de Dinamic como compañía.



EL ESTRENO DE LA LEYENDA. Johnny Jones se estrenó en «Saimazoom», en 1984.



CAMELOT WARRIORS tardó lo suyo en aparecer, tras un prematuro anuncio en prensa.



NAVY MOVES fue de los proyectos más ambiciosos y cuidados de toda la historia de Dinamic.













GAME OVER vio censurada en Reino Unido su carátula, por una protagonista muy exuberante.



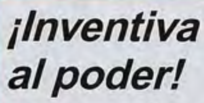
FREDDY HARDEST, un héroe atípico para salvar la galaxia de la amenaza extraterrestre.

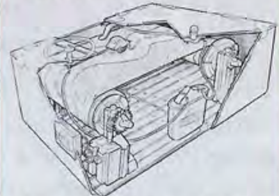
turas AD de Dinamic. Aunque, desde luego, los títulos de Víctor Ruiz, marcaban, por lo general, la diferencia; como «Camelot Warriors».

LA SAGA «MOVES»

«Army Moves» –con todo lo que le debe a aquel «Moon Patrol» que entusiasmaba a Víctor Ruiz– y su continuación, fueron todo un hito en la historia de Dinamic, y su posterior lanzamiento en el Reino Unido algo que dio un espaldarazo a Dinamic fuera de nuestras fronteras.

Un favorito de Víctor, «Navy Moves», volvió a la vida como juego episódico gratuito en Internet. La supervisión personal de Víctor en cada detalle el proyecto da idea de la importancia que tiene para él este juego. Para el futuro, Víctor apuesta por la RV y tiene muchas ideas en mente....





Pero, ¿cómo nació Dinamic? Pues con un videojuego... ¡mecánico! Era la adaptación casera de una máquina recreativa que los Ruiz tenían entre sus favoritas, y consistía en una carrera de coches. Sobre una cinta de papel con una carretera pintada, que corría sobre dos rodillos, un mecanismo de volante se unía a un cochecito mecánico.



UN PACK HISTÓRICO. Casi cada juego de Dinamic es hoy un clásico. Y este pack juntó a cuatro.



COBRA'S ARC FUE UNA AVENTURA CONVERSACIONAL REVOLUCIONARIA al integrar un sintetizador de voz básico, pero su uso era muy limitado.











ABU SIMBEL PROFANATION EL MITO EN IOS

Uno de los más legendarios títulos de Dinamic, «Abu Simbel Profanation», se convirtió en la punta de lanza del retro español en las más modernas plataformas portátiles, con el estreno de la versión para iOS.

Un juego demasiado difícil. Imposible. Una locura. «Abu Simbel Profanation» lleva el sambenito –como muchos otros de 8 bit de la época– de ser un juego de dificultad extrema, desde hace casi 30 años. Así que cuando se anunció que iba a salir una versión para iOS a finales de 2011, Víctor Ruiz y Fernando Cabello –el autor del emulador de Spectrum en que se basa esta versión– vinieron a desmentir el mito, mientras muchos jugadores se preguntaban cómo iba a ser posible jugar con un interface táctil algo en que la precisión extrema es la clave.

En realidad, la clave de «Abu Simbel» es la sincronización y el ritmo, según afirma Víctor, no tanto la precisión –aunque también– y la versión iOS de la última aventura de Johnny Jones ofrece un interfaz muy bien pensado adaptando los controles originales de forma extremadamente eficaz.

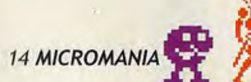
El juego es gratuito y se puede descargar de la App Store para los dispositivos móviles de Apple. Y si no te convence, puedes visitar el Museo FX...



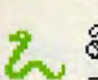
IGUALITO, IGUALITO. Si juegas el original de Spectrum y la versión de iOS de «Abu Simbel Profanation» no verás diferencia gráfica alguna.



EL ESTRENO DE ABU SIMBEL EN IOS fue la primera piedra para lo que ahora es el Museo FX.







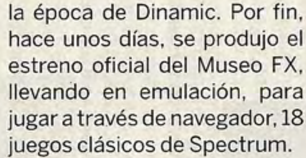
MUSEO FX: 30 AÑOS EN LA RED



30 años después, la herencia de los 8 bit de Dinamic vuelve a la vida. El Museo FX abre sus puertas en la Red en algo más que un ejercicio de nostalgia para los jugones veteranos. Es historia viva del soft español.

Desde hace largo tiempo –varios años, de hecho– los hermanos Ruiz, desde FX Interactive, rumiaban la idea de devolver a la vida a los clásicos de 8 bit que produjeron durante los 80 en la época de Dinamic. Por fin, hace unos días, se produjo el estreno oficial del Museo FX, llevando en emulación, para jugar a través de navegador, 18 juegos clásicos de Spectrum.

«Abu Simbel Profanation», «Army Moves», «Saimazoom» y muchos otros recordados juegos están ahora disponibles para que los pruebes y recuerdes viejos tiempos, o los descubras y alucines.



juegos.fxinteractive.com/fx/El_Museo_FX/











CLÁSICOS VIVOS. El estreno del museo FX ha supuesto el regreso de 18 clásicos de 8 bit, que ya puedes volver a jugar.









Profetas en su tierra



Se dice que nadie es profeta en su tierra, pero a Dinamic le llegó pronto el reconocimiento a su esfuerzo e innovación empresarial. En febrero de 1987 el suplemento semanal de El País le dedicó su portada a unos jovencísimos hermanos Ruiz, junto a la plantilla al completo de Dinamic, lo que implicaba que España entraba en la modernidad tecnológica y cultural gracias a estos "genios del ordenador".










Arriba y abajo

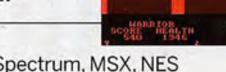


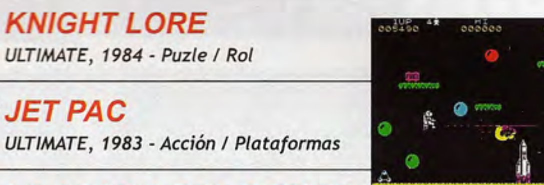


1 **ABU SIMBEL PROFANATION** *DINAMIC SOFTWARE, 1985 - Acción / Plataformas*	Amstrad CPC, MSX y ZX Spectrum Juégalo en **www.juegotk.com**
2 **DONKEY KONG** *NINTENDO, 1981 - Acción / Plataformas*	Amstrad CPC, Apple II, Atari, Commodore 64, Game Boy, MSX, NES, ZX Spectrum y recreativa. Juégalo en **www.free80sarcade.com**
3 **ELITE** *ACORNSOFT LIMITED, 1984 - Simulación*	Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS, MSX, NES ZX Specturm Juégalo en **www.80stopgames.com**
4 **EVERYONE'S A WALLY!** *MIKRO-GEN, 1985 - Puzle / Plataformas*	Amstram CPC, Commodore 64, ZX Spectrum Juégalo en **www.worldofspectrum.org**
5 **GAUNLET** *US GOLD / ATARI, 1985 - Puzle / Acción*	Amstrad CPC, ZX Spectrum Juégalo en **www.free80sarcade.com**
6 **KNIGHT LORE** *ULTIMATE, 1984 - Puzle / Rol*	Amstrad CPC, ZX Spectrum, MSX, NES Juégalo en **www.juegotk.com**
7 **JET PAC** *ULTIMATE, 1983 - Acción / Plataformas*	ZX Spectrum Juégalo en **www.flashgamesspot.com**
8 **LA ABADIA DEL CRIMEN** *OPERA SOFT, 1987 - Aventura / Puzle*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, DOS Juégalo e n **ww.abadiadelcrimen.com/guillian/java/**
9 **MANIC MINER** *MATHEW SMITH / SOFTWARE PROJECTS, 1983 - Acción / Plataformas*	Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum Juégalo en **www.80stopgames.com**
10 **MATCH DAY** *JON RITMAN / OCEAN SOFTWARE, 1984 - Deportivo*	Amiga, Amstrad CPC, Commodore, DOS, Game Boy Advance, MSX, ZX Spectrum Juégalo en **www.juegotk.com**

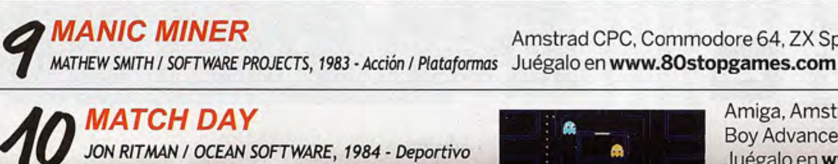




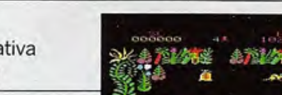









11 PAC-MAN
NAMCO, 1980 - *Acción*



Apple II, Atari, Commodore 64, Game Boy, Game Gear, Intellivision, MSX, NES, DOX, ZX Spectrum
Juégalo en **www.80stopgames.com**

12 POLE POSITION
NAMCO / ATARI, 1982 - *Xxxxxxx*

Atari, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, Intellivision, DOS, recreativa
Juégalo en **www.free80sarcade.com**



13 SABRE WULF
ULTIMATE, 1984 - *Aventura, Puzle*

Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum
Juégalo en **www.juegotk.com**

14 SHADOW OF THE BEAST
REFLECTIONS / PYGNOSIS, 1989 - *Puzle, Rol*

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, SEGA Master System, Zx Spectrum
Juégalo en **www.80stopgames.com**

15 SIMCITY
MAXIS / INFOGRAMES, 1989 - *Estrategia*

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Mac, SNES, ZX Spectrum
Juégalo en **www.80stopgames.com**

16 SIR FRED
MADE IN SPAIN, ZIGURAT 1986 - *Acción / Plataformas*

Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum
Juégalo en **www.juegotk.com**





17 SUPER MARIO BROS.
NINTENDO, 1985 - *Acción / Plataformas*

GBA, NES y recreativa
Juégalo en **www.80stopgames.com**

18 TETRIS
ALEXEY PAJITNOV, 1987 - *Puzle*

Amiga, Amstrad, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS, MSX, ZX Spectrum y recreativa.
Juégalo en **www.80stopgames.com**

19 THE HOBBIT
BEAM SOFTWARE / MELBOURNE HOUSE, 1982 - *Aventura conversacional*



Amstrad CPC, Apple II, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum.
Juégalo en **www.worldofspectrum.org**

20 ZORK
INFOCOM, 1980 - *Aventura conversacional*

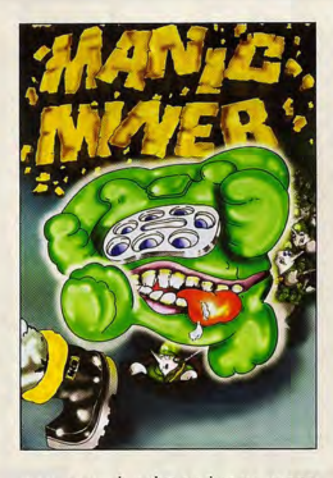
Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari, Commodore, DOS, Mac
Juégalo en **juegosdetexto.tk**



Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los juegos que tuvieron una mayor influencia en la década de los Ochenta. En la Micromanía de aquella época, valorábamos las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, antes de que pudiéramos, por fin, contar con las opiniones de los lectores españoles.

MANIC MINER: LA LEYENDA Y WILLY NACEN

En 1983 un desconocido llamado Matthew Smith lanzaba, bajo el sello de Software Projects y al poco de la aparición del Spectrum, uno de los juegos más legendarios, difíciles y fascinantes de los años 80.



Veinte pantallas bastaron al minero Willy para entrar en la leyenda. «Manic Miner» fue uno de los primeros hitos de la programación para micros, con un juego donde las plataformas y la precisión se acompañaban de una dificultad endiablada, que lo convirtieron en uno de los grandes de 1983.

¡MÚSICA, MAESTRO!

Además de por su capacidad de enganche, su fabuloso diseño como juego de plataformas, su surrealista estructura de niveles y el diseño de personajes, así como la complejidad que envolvía el hecho de sacar al pobre Willy de una laberíntica mina localizando los objetos necesarios para ello, «Manic Miner» pasará a la historia



por ser el primer juego para ZX Spectrum en que toda la acción transcurría con música de fondo –"En la Gruta del Rey de la Montaña", del Peer Gynt de Grieg, que se repetía en un "loop" estridente y que acababa desquiciando al más pintado–, además de la música de "El Danubio Azul", sonando en el menú principal.

Sobrevivir a la dificultad del juego, a la escasez de oxígeno y a las alturas de las plataformas, era un reto increíble.







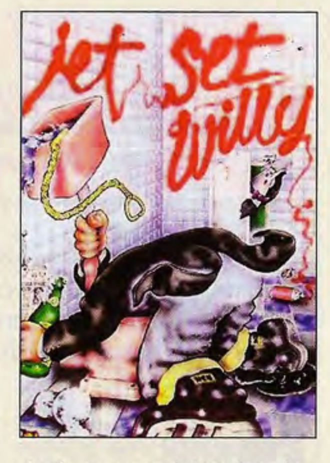









JET SET WILLY: MÁS GRANDE, MÁS DIFÍCIL



Tras unas cortas vacaciones, Willy volvía a la carga en 1984 con un juego más grande, más ambicioso, más difícil –si es que era posible, que va a ser que sí– y... ¡con una resaca de campeonato!

Matthew Smith tardó apenas mes y medio en desarrollar «Manic Miner», pero su continuación fue harina de otro costal, siendo un proyecto más complejo y ambicioso.

Willy había organizado una fiesta para celebrar su riqueza con los tesoros logrados en «Manic Miner», pero su mujer no le dejaba irse a la cama si no recogía todos los trastos que habían quedado tirados por ahí. Así que al pobre Willy no le quedaba otra que repetir la experiencia de los saltos y las plataformas, pero ahora en su lujosa mansión, en lugar de en una mina.

¡MÁS PLATAFORMAS!

La gran dificultad del desarrollo estribó en comprimir las 60 pantallas del juego en 48 KB, respetando las reglas de «Manic Miner» –incluyendo la banda sonora, en este caso de "El Violinista en el Tejado"–.

Quizá por ello la versión original de «Jet Set Willy» incluía ese bug en la habitación del ático –que Software Projects decía que era intencionado– en que los personajes desaparecían y el mapa se corrompía. Pese a todo, sigue siendo considerado uno de los más grandes juegos para ZX Spectrum.


















JET SET WILLY 2: LA HERENCIA DE MATTHEW

Sigue siendo el último juego oficial dentro de la saga «Manic Miner», y lanzado con el sello de Software Projects, pero no fue desarrollado por Matthew Smith, ni el ZX Spectrum fue su hogar original.



No tuvo que ser fácil para Derrick Rowson tomar el relevo de Smith como desarrollador de un juego de la saga «Manic Miner», y el hecho de que la plataforma original para la que se creó fuera Amstrad –con más memoria que el micro de Sinclair–, explica las diferencias entre ambas versiones –y otras posteriores, como C64, MSX, etc.– a nivel técnico, sobre todo. Y eso que con «Jet Set Willy II: The Final Frontier», podríamos hablar más de una expansión que de una continuación, propiamente dicha.



LA ISLA, EL ESPACIO...

La leyenda hablaba de niveles que nunca existieron en «Jet Set Willy», pero a partir de ella gran parte del diseño de esta "expansión" tomaron forma, y es que en realidad estamos ante una versión aumentada –¡muy aumentada!– de «Jet Set Willy», en la que incluso el aguerrido minero se ponía un traje espacial y salía disparado en cohete hacia el espacio –en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX–. Su final es uno de los más desesperantes de la historia del videojuego, pues tras conseguir sus objetivos, Willy aparecía en una pantalla mítica... y sin salida.














LOS OTROS "WILLY"

Además de los juegos oficiales de la saga «Manic Miner», los fans han ido realizando sus versiones, como homenaje, durante años. En ellos el surrealismo es aún mayor, y su dificultad tan demencial como en los juegos originales.

La mitomanía generada por la saga «Manic Miner» apenas tiene parangón entre los primeros juegos de los años 80. A día de hoy los seguidores de Willy y sus juegos son legión, y muchos de ellos son activos creadores de secuelas y remakes.



Algunos los tienes en:
http://matthewsmith.elite-systems.co.uk
http://www.andynoble.co.uk/games.htm
http://web.archive.org/web/20040215062459/www.geocities.com/andrewbroad/spectrum/willy/list.html

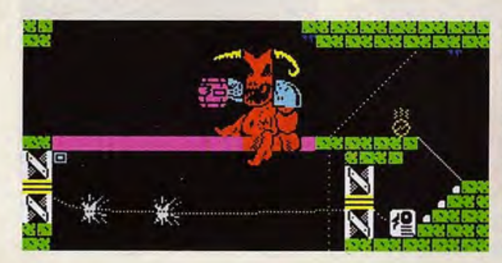
MATTHEW SMITH

El autor de los dos primeros juegos protagonizados por el minero Willy es considerado como uno de los creadores de videojuegos más relevantes de los años 80.

Era el arquetipo del programador: odiaba la TV, programaba durante la noche y dormía por el día, trabajaba oyendo a Pink Floyd, entusiasta de los cómics...

Todos los que trabajaron con él le consideran un tipo genial, pero su produccion se estancó tras los dos juegos que le convirtieron en mito. Hoy trabaja para Elite Systems, que ha lanzado sus juegos en dispositivos móviles.







WALLY WEEK Y FAMILIA: ¡NACIDOS PARA JUGAR!

¡Pobre Wally Week! Es, sin duda, uno de los mayores sufridores de la historia del videojuego. Bueno, él y su familia, protagonistas de cinco juegos míticos de mediados de los 80, lanzados por Mikro-Gen.



Muchos veteranos recordarán el nombre de Mikro-Gen con cariño. La compañía británica lanzó 15 juegos entre 1982 y 1986, pero sus mayores éxitos –quizá con la excepción de «Equinox», el canto del cisne de la compañía– llegaron de la mano de un peculiar manitas, Wally Week, un mecánico algo atolondrado y atribulado, y de su familia, incluyendo a un algo revoltoso bebé que llego a protagonizar su propia aventura –lo que hoy se llamaría un "spin-off"–. Pero, ¿qué hizo que los cinco juegos de Wally tuvieran tanto éxito? Por encima de todo, su calidad y lo divertido de su diseño.







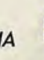
UNA FAMILIA MUY PECULIAR. Las carátulas y publicidades de los juegos protagonizados por Wally y familia, los presentaban algo atolondrados.

LÍOS EN EL TALLER

«Automania» fue el primer juego en que aparecía Wally.



«EVERYONE'S A WALLY» fue de los más celebrados de la saga, ya que manejábamos varios personajes.











Wally en Micromanía

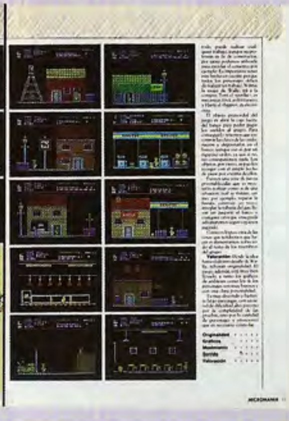
Dado que la saga protagonizada por Wally Week fue excepcionalmente pródiga para la época –cinco juegos en dos años: ¡todo un récord!– y que Micromanía nació en 1985, en el número 4 de la revista nos encontramos nada menos que con ¡tres Patas Arriba! Teníamos pokes y guías de «Automanía», «Everyone's a Wally» y «Pyjamarama» en el mismo número.

Un poco después, en el número 7, «Herbert's Dummy Run» fue la estrella, y algo más tarde, en el número 10, «Three Weeks in Paradise» cerró la serie.









Se trata del más sencillo, en diseño, de los cinco en que apareció, pero ya sentaba las bases de lo que vendría en los títulos posteriores.

Wally aparece como un mecánico, intentando ensamblar un coche. Para ello debe recuperar las piezas necesarias en un surrealista taller en que se ve atacado por herramientas, máquinas y neumáticos que intentan acabar con él e impedir sus objetivos.

Esta mecánica de "busca objetos, llévalos al lugar adecuado y resuelve puzles" resume la esencia de los cinco juegos de la saga, pero en Mikro-Gen fueron lo bastante hábiles como para modificar las tramas, protagonistas y situaciones de cada uno, e impedir de esta manera que los fans de Wally acabaron hartos del personaje y de los juegos.

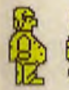




UN MECÁNICO EN APUROS. «Automanía» fue el primer juego de Wally, en el que padecía horrores para poder ensamblar un coche.

¡DESPIERTA, WALLY!

El segundo juego de la saga de Wally, «Pyjamarama», fue una pesadilla. Literal y figuradamente. Wally está dormido y debe despertar de su pesa-











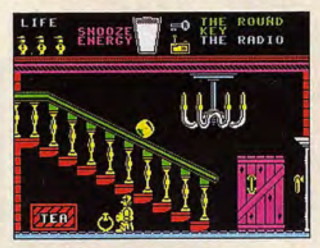




dilla, pero sólo lo hará si en su sueño es capaz de conseguir ciertos objetos y sobrevivir.

Debía recorrer su casa evitando peligros, resolviendo puzles y localizando los objetos necesarios. Era difícil como él solo y acabarlo sin ayudas era otra pesadilla. Pero a Wally no le había llegado aún su mayor desafío, para el que necesitaría la ayuda... ¡de toda su familia!





¿SUEÑO O PESADILLA? En «Pyjamarama» debíamos recuperar un montón de objetos para conseguir que Wally despertara de su pesadilla.

JUEGO EN FAMILIA

«Everyone's a Wally» supone un hito en los juegos de Wally, y en general en los juegos de la época, ya que fue la primera aventura para micros domésticos que incluía múltiples personajes jugables –más de dos, vaya–, comenzando con Wally, pero pasando luego a Wilma –su mujer–, y sus amigos Tom, Dick y Harry. Herbert, el hijo de Wally, aparecía en el juego, pero como PNJ, aunque luego se resarciría con creces...

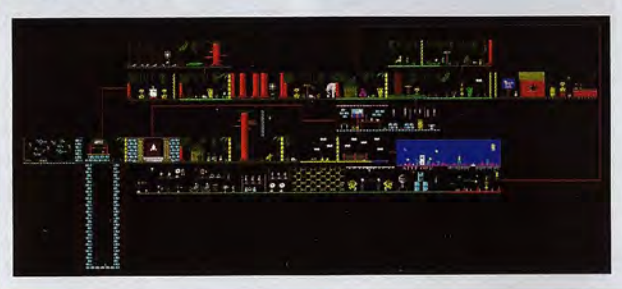
Las limitaciones de la época no permitían alternar el control entre los personajes, y teníamos que jugar en un orden determinado, mientras que los personajes que no controlábamos en cada momento deambulaban libremente por el

Mundos de pesadilla y de ensueño

Everyone's a Wally

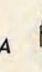
Aunque no es el primero de la saga, es quizá el más enrevesado de resolver –y eso que su predecesor, «Pyjamarama», era la repera–, pero los fans de hoy siguen esforzándose para hacérnoslo más fácil.
maps.speccy.cz





Three Weeks in Paradise

Mucho menos caótico en su diseño, pero nada fácil de acabar, «Three Weeks in Paradise» ofrecía un complejo desarrollo de acción para que Wally salvara a su familia de unas vacaciones de pesadilla. Su mapa está en:
maps.speccy.cz

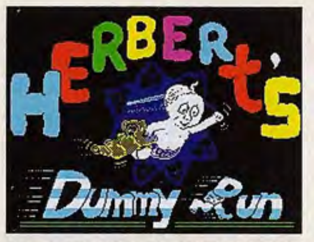














DE PROTAGONISTA A SECUNDARIO. **«Herbert's Dummy Run» fue el único juego de la saga en que Wally no era el protagonista, sino un secundario.**

mundo de juego, controlados por una IA de lo más sencilla, mientras el personaje controlado cumplía con sus deberes laborales diarios.

¡JUVENTUD AL PODER!

Herbert, ya lo decíamos, se vengó por no poder jugar. Y lo hizo con un juego para él solo. Sí, en «Herbert's Dummy Run» el protagonista no era Wally, sino Herbert, el bebé, que se pierde en unos grandes almacenes y ha de llegar a la habitación de objetos perdidos, donde están sus padres, antes de la hora del cierre.

Aunque parezca mentira es más difícil aún que «Pyjamarama». El ejemplo del ascensor, que debes recordar en qué piso está, antes de cogerlo, porque si no caes por el hueco del ascensor esquivando muelles, es una buena muestra de ello. Como curiosidad, es un juego en el que es posible conseguir un porcentaje de finalización del 101%, si coges todos los objetos inservibles.

FINAL EN EL PARAÍSO

«Three Weeks in Paradise» vuelve a Wally como protagonista. Unas vacaciones de ensueño que se vuelven de pesadilla –¡de qué, si no!– para Wally y su familia. Una familia que ha hecho historia en los 8 bit y que sigue ofreciendo grandes momentos retro.





EL FINAL EN EL PARAÍSO. **«Three Weeks in Paradise» fue el último juego en que Wally apareció. Cerró la saga de forma espectacular.**

No fue una pesadilla...



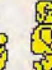
Paco Delgado

Recuerdo que «Pyjamarama» fue uno de los primeros juegos que disfruté en Spectrum. No era mi Spectrum, sino el de mi amigo Juan Carlos, y las tardes en su casa se me pasaban volando mientras ayudábamos a ese personaje regordete a encontrar los objetos necesarios para despertar de su pesadilla. Recuerdo cómo nos devanábamos los sesos para superar cada pantalla, buscando objetos que recoger y encontrándoles un sentido. La dificultad de los juegos de 8 bit era endiablada, pero ese era también su encanto. Creo recordar que nunca lo finalizamos. Pero sí tengo clara la visión de Wally y su familia saliendo en su balsa de la isla de «Three Weeks in Paradise»... ¡qué momento tan épico! ¡Gracias por todo, Wally!













VIVIENDO LA AVENTURA, LETRA A LETRA

Las Aventuras Conversacionales arrasaron durante buena parte de los años 80. Historias épicas que se vivían a golpe de... ¡palabras! Y es que antes del SCUUM, el teclado era nuestro mejor amigo...



Aunque sobre los inicios de algo suele haber discusiones, en el caso de las Aventuras Conversacionales casi todos los expertos se ponen de acuerdo en nombrar «Adventure» como la primera, escrita por Will Crowther en 1975. Fue la que, más tarde, sería renombrada como «Colossal Cave», que en 1977 Don Woods amplió con más elementos "tolkianos". Sin embargo, la primera aventuras de texto comercial fue «Adventureland», de 1978, de Adventure International.

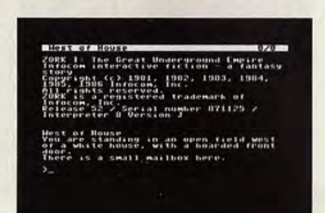
A GOLPE DE TECLA

Las aventuras de texto se denominaron en España Aventuras Conversacionales, y la primera de ellas desarrollada aquí fue obra de Dinamic: «Yength». Palabras, verbos, frases cortas, letras para denominar puntos cardinales y direcciones a seguir. Las aventuras de texto fueron, en los 80, el refugio de jugones que buscaban más que acción.

Zork

Aunque fue en EE.UU. donde la saga «Zork», de Infocom, arrasó, es conocida por ser una de las más veteranas, además de una de las primeras aventuras de texto comerciales.

La primera entrega de la serie –todo texto, nada de gráficos– apareció en 1980, pero su desarrollo se inició en 1977, programada en un mainframe y cuyo nombre clave era «Dungeon». La saga tuvo dos entregas más, aunque Infocom tuvo otras series de éxito dedicadas a las aventuras, como la trilogía de «Enchanter» y «Beyond Zork». La compañía desapareció en 1986, absorbida por Activision.



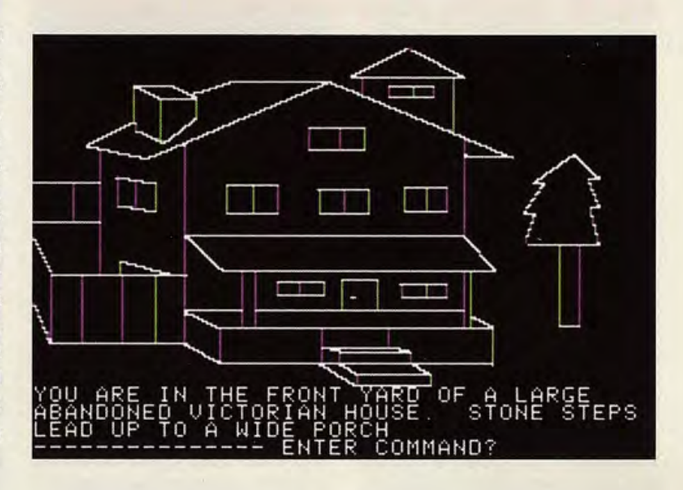






Mistery House

El dato es conocido de sobra por los fans de las Aventuras Conversacionales, aunque no tanto por el gran público. Cómo no, el primer juego del género que incluyó gráficos vino del mercado norteamericano, de la mítica Sierra On-Line, y fue creado por Ken y Roberta Williams –los legendarios creadores de «King's Quest» y otras sagas–. Era «Mistery House», que desarrollaron para Apple II, tras alucinar con «Colossal Cave». Y sí, ya entonces el ordenador de la manzana veía los juegos como un gran mercado.

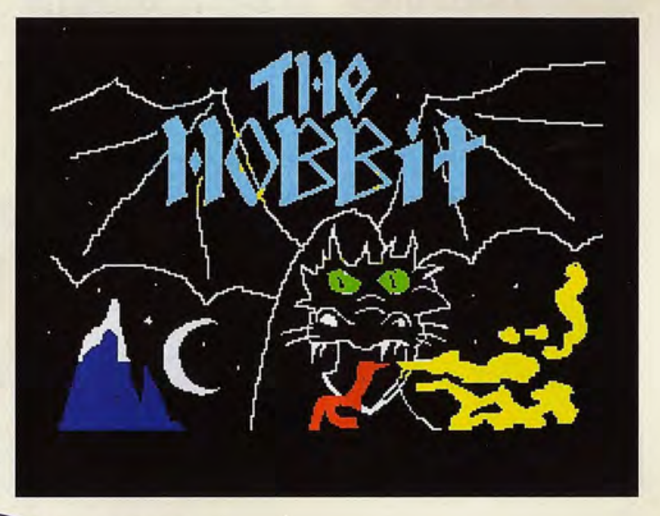


El Hobbit

Si hay una aventura legendaria entre los fans del género –sobre todo de Spectrum, ya que fue uno de los primeros títulos desarrollados para el micro de Sinclair– es «The Hobbit», lanzada por Melbourne House en 1982. Meter en 48KB la obra de Tolkien no fue sencillo, y menos con el "parser" usado, que hacía un uso más extenso de las palabras en "Inglish" –sí, así es como se llamaban–. A diferencia de otras aventuras, en «The Hobbit» era posible formar frases complejas, incluyendo pronombres, adverbios, etc. También era épico el "relleno" gráfico de cada pantalla.

You are in a comfortable tunnel like hall

> LOOK







AVENTURAS AD ¡LA LEYENDA!

En el mundo de la Aventura Conversacional española hay un nombre que está grabado en su historia: Aventuras AD, sello creado por Dinamic –Aventuras Dinamic–, que lanzó títulos hoy míticos en el género.



Aventuras AD fue uno de los ejemplos de cómo Dinamic, que llego a ser la compañía española más relevante de los 80, fue capaz de ir más allá de la producción propia. Aventuras Dinamic nació como sello específico de edición de Aventras Conversacionales. Si bien «Yength» lo inició todo para Dinamic, fue con AD cuando la cosa despegó.

Un grupo de creadores de Valencia, con el mítico Andrés Samudio a la cabeza, se constituyó en el núcleo de AD, con títulos como «Don Quijote de la Mancha», «Megacorp» o «Los Pájaros de Bangkok», adaptación de la novela homónima de Vázquez Montalbán, convirtiendo a Pepe Carvalho en personaje de videojuego.

En AD, una característica común a sus juegos era un sistema de dos cargas, y sólo se podía acceder a la segunda tras conseguir una contraseña al final de la primera parte.

LLEGA "LA ORIGINAL"

Quizá el auge de Aventuras AD empieza en 1988 con el lanzamiento de «La Aventura Original», adaptación libre de la legendaria «Adventure», que se tomaba ciertas licencias sobre el título original.

Después, en 1990, llegaría «Jabato», adaptación del famoso cómic español, cuya principal característica era el manejo de varios personajes.



"AVENTURAS DIVINAS". «La Diosa de Cozumel» es uno de los títulos míticos de la Aventura en España.



CARVALHO EN JUEGO. El héroe de Vázquez Montalbán protagonizó «Los Pájaros de Bangkok».

VIAJE AL CARIBE

Pero, sin duda, la aparición de «La Diosa de Cozumel», primer título de la "trilogía de Ci-







«LA AVENTURA ORIGINAL» era la adaptación de la mítica «Colossal Cave», y apareció en 1988.

U-Than", marcó el punto álgido del sello, narrando las aventuras del explorador Doc Monro en el Caribe de la primera mitad del siglo XX.

Las dos entregas posteriores, «Los Templos Sagrados» y «Chichén Itzá», se vieron precedidas de un paréntesis de la trilogía con «La Aventura Espacial», un juego con un cierto halo experimental, ambientado en el futuro.



Si estás interesado tanto en el género como en la historia de AD puedes consultar datos en la web: **wiki.caad.es**

Los Parsers

Las herramientas de autor en el mundo de las Aventuras Conversacionales, los "parsers", contribuyeron a la popularidad del género y convirtieron a los jugones en creadores. «PAWS» –«The Professional Adventure Writing System»– fue uno de los más populares de los 80, pero hubo otros creados por programadores españoles que siguen dando mucha guerra, como DAP, SINTAC, InformATE, Némesis, etc.





El Viejo Archivero



Andrés Samudio

Hace 25 años tuve la suerte de dirigir Aventuras AD, dedicada a juegos basados en la narrativa, y nos convertimos en pioneros de este enfoque donde el guión era fundamental y el usuario colaboraba en el desarrollo de la trama.

Esta forma de jugar se ha convertido en culto–retro, potenciada con reuniones, foros, nuevos juegos de gran calidad y comunidades de seguidores con repercusión en los medios.

A petición de aquellos aventureros, hemos adaptado aquellas aventuras en forma de novelas, sin perder la magia original.

A la buena acogida de **La Aventura Original** le seguirá pronto **Diosa de Cozumel** y las demás aventuras, incluida a petición **La vida y milagros del Viejo Archivero.**

www.elviejoarchivero.com







- MICROPROCESADOR Z80A
- 128 K DE MEMORIA RAM (41 K DE USUARIO EN BASIC Y 61 K EN CP/M PLUS)
- 48 K DE MEMORIA ROM QUE INCLUYEN EL LOCOMOTIVE BASIC Y EL SISTEMA OPERATIVO
- 76 TECLAS, TECLADO NUMERICO Y DE CURSOR INDEPENDIENTE
- TEXTO EN MONITOR DE 20, 40 U 80 COLUMNAS Y GRAFICOS CON DEFINICION DE HASTA 640 X 200 PUNTOS 27 COLORES DISPONIBLES
- HASTA 8 VENTANAS EN PANTALLA
- GENERACION DE SONIDOS EN 3 VOCES Y 8 OCTAVAS
- UNIDAD DE DISCO DE 3" (169 K BYTES)
- SISTEMAS OPERATIVOS AMS-DOS Y CP/M PLUS
- CONECTORES PARA IMPRESORA, JOYSTICKS, CASSETTE, SEGUNDA UNIDAD DE DISCO, ETC.

SISTEMA COMPLETO CON MONITOR EN FOSFORO VERDE, MANUAL EN CASTELLANO, GARANTIA OFICIAL AMSTRAD ESPAÑA, DISCO CON SISTEMA OPERATIVO CP/M 2.2 Y LENGUAJE DR. LOGO, DISCO CON SISTEMA OPERATIVO CP/M PLUS (CP/M 3.0) Y UTILIDADES, DISCO CON SIETE PROGRAMAS DE OBSEQUIO

109.500 Pts.

SISTEMA COMPLETO IGUAL AL ANTERIOR PERO CON MONITOR EN COLOR.

134.500 Pts.

AMSTRAD ESPAÑA

Avd. de Mediterráneo, 9. 28007 MADRID. Tels. 433 45 48 - 433 48 76
Delegación Cataluña: C/. Tarragona, 110. 08015 BARCELONA - Tel. 325 10 58



JUEGA CON LOS REYES

ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST* que incorpora la tecnología más avanzada a un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.

ATARI 520 STFM
69.900 PTAS. + IVA
(INCLUYE BARBARIAN)

ATARI · ERBE Software
Los Reyes del Videojuego.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. 653 50 11 ERBE SOFTWARE - c/ Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid - Telf. 314 18 04 Delegación Barcelona - c/ Viladomat, 114 - Telf. 253 55 60

Publicidades originales de la 1ª época de Micromanía

ERBE Software

720°

ATARI GAMES

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID · TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.





Publicidades originales de la 1ª época de Micromanía



MICROMANÍA, PRIMERA ÉPOCA. Todas las portadas de Micromanía, del número 1 (mayo 1985) al 35 (mayo 1988)

Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con el número 232 de la revista Micromanía